

BAB I BUBUKA

Dina ieu bab dipedar ngeunaan (1) Kasang Tukang, (2) Rumusan Masalah, (3) Tujuan Panalungtikan, (4) Mangpaat Panalungtikan, jeung (5) Raraga Tulisan.

1.1 Kasang Tukang

Pangajaran basa Sunda dina unggal tingkatan sakola ngawengku opat kaparigelan basa nyaéta ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis. Nurutkeun pamanggih Revers nu ditulis deui ku (Iskandarwassid dina Maharani, 2014) nétélakeun yén jalma déwasa umumna dina kahirupan sapopoé ngalaman kagiatan ngaregepkeun 45%, nyarita 30%, maca 16%, jeung nulis 9%. Hal nu ditétélakeun téh dipiharep silih lengkepan porsina sangkan saimbang. Ditilik tina pamadegan di luhur, kagiatan nyarita mangrupa kagiatan nu ngalibetkeun kaparigelan basa nu kawilang remen dipaké dibandingkeun jeung kaparigelan lianna. Hartina kaparigelan nyarita mangrupa kaparigelan basa anu perlu dilatih tur diteuleuman sacara éfisién di jenjang sakola.

Kamampuh nyarita nyaéta kamampuh manusa dina ngedalkeun runtuyan kecap jeung kalimah liwat kedalna omongan, caritaan atawa sora basa ti hiji jalma ka jalma séjenna (Haerudin & Suherman, 2013). Ieu kaparigelan biasana dipaké ku pamingpin, penyiar radio, guru, ustad, MC atawa panata acara jeung moderator atawa panumbu catur (Haerudin & Suherman, 2013). Dina pangajaran basa Sunda tingkat SMA/satata nu nyoko kana kurikulum 2013 revisi 2017 salasahiji pangajaran kaparigelan nyarita nyaéta matéri panumbu catur di kelas XI. Panumbu catur mangrupa matéri pokok nu ébréh dina KD 4.3 nu unina “*Mendemonstrasikan panumbu catur (moderator) dalam kegiatan diskusi, debat, dan sejenisnya yang sesuai dengan konteks penggunaan bahasa*”. Ku kituna, dina ieu KD siswa dipiharep miboga kaparigelan pikeun ngadémonstrasikeun atawa ngalarapkeun téks panumbu catur dina kagiatan sawala, debat, jrrd saluyu jeung aspék tur kontéks kabasaanana. Aspek kabasaan anu dimaksud dina ieu KD nyaéta diksi, tatakrama basa atawa undak-usuk basa, jeung kasaluyuan kagiatanna.

Tapi kaayaan di lapangan némbongkeun fakta yén loba siswa nu acan bisa ngahontal KKM dina pangajaran panumbu catur. Ieu hal dibalukarkeun ku

Rita Mariam, 2023

MÉDIA CUE CARD DINA PANGAJARAN PANUMBU CATUR (Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository@upi.edu | perpustakaan@upi.edu

kurangna kamampuh siswa dina ngalarapkeun diksi jeung tatakrama basa dina nyarita salaku panumbu catur. Ku kituna kasaluyuan caritaan siswa dianggap kurang. Salian ti éta siswa nu kungsi diajar ieu matéri nétélakeun aya sababaraha bangbaluh anu karandapan. Misalna waé kurangna kamampuh siswa dina ngapalkeun téks, kurangna kawani siswa dina nyarita di hareup jalma réa, jeung kurangna kamampuh siswa dina meunangkeun ide-ide pokok tina naon nu rék dipedar. Kitu ogé ti sawangan guru aya sababaraha bangbaluh anu karandapan nalika ngawulangkeun ieu matéri di antarana, siswa kurang aktif jeung kurang merenah dina ngalarapkeun diksi, tatakrama basa jeung kasaluyuan kontéks caritaan.

Sakumaha anu dipedar di luhur katémbong ayana bébédaan antara udagan dina KD jeung kaayaan di lapangan. Hartina, dina ieu pangajaran aya masalah anu butuh solusi alternatif sangkan ngawujud pengelolaan pangajaran anu hadé. Pengelolaan pangajaran anu hadé téh bisa diwujudkeun di antarana ku cara ngalarapkeun média pangajaran anu ngadeudeul kana pamarekan *student-centered*. Dina stratégi pangajaran basa, média pangajaran mangrupa bagéan *integral* tina hiji strategi pangajaran basa (Dewi & Budiana, 2018). Média pangajaran basa nyaéta hiji instrumén fisik wangun *hardware* atawa *software* nu dicokot tina sumber pangajaran pikeun guru nepikeun pesen, informasi, atawa matéri ka peserta didik sangkan lumangsung interaksi nu multiarah pikeun kahontalna tujuan pangajaran basa (Dewi & Budiana, 2018). Dumasar hasil wawancara panalungtik, dina ieu pangajaran guru ngagunakeun métode pangajaran anu konvensional sarta ngalarapkeun média *power point* dina nepikeun ieu matéri. Sedengkeun dina praktékna, teu katémbong larapna média. Dumasar téori di luhur nu dipatalikeun jeung kaayaan di lapangan, panalungtik ngaduga média pangajaran anu dipaké dina ieu pangajaran kurang cocog. Ku kituna dina ieu panalungtikan, panalungtik ngajukeun média *Cue Card* pikeun jadi solusi alternatif dina pangajaran panumbu catur.

J. Harmer (2015) dina téorina nétélakeun yén salasahiji bentuk média nyaéta gambar nu digunakeun dina wangun *Flashcard*, *Wall Pictures*, *Cue Card*, foto, jeung ilustrasi. Nurutkeun (Kristanti, 2020) *Cue Card* mangrupa média anu dijieun tina kertas wangun kartu nu eusina mangrupa ide-ide anu dikembangkeun dumasar

kana topik. Anapon cara pikeun nyieun *Cue Card* dimimitian ku nuliskeun ide-ide dina kertas tuluy éta kertas téh ditémpélkeun dina kartu nu geus dihias saacanna. *Cue Card* nu geus jadi bisa langsung dipaké pikeun jadi cecekelan peserta didik nalika prakték jadi panumbu catur.

Média *Cue Card* dipilih lantaran geus nyumponan sakabéh kritéria husus nalika milih média pangajaran anu hadé. Kritéria husus pikeun milih média pangajaran nu hadé nurutkeun tiori (Dewi & Budiana, 2018) nyaéta kudu nyumponan tilu kritéria di antarana *access*, *cost*, jeung *interctivity*. Sacara tioritis, média *Cue Card* geus kaasup kana média pangajaran anu hadé sabab babari dijieun jeung diaplikasikeun; teu butuh waragad nu gede; jeung bisa ngawangun interaksi nu multi arah dina pangajaran.

Sacara praktis, ieu média ogé geus kaasup kana média nu onjoy dina pangajaran basa hususna dina kamampuh nyarita. Contona waé dina panalungtikan (Kristanti, 2020) nétélakeun yén média *Cue Card* miboga sababaraha kaonjoyan, di antarana: (1) ngungkulan bangbaluh siswa nu ngalaman kasusah nalika nyanghareupan matéri nu kudu diapalkeun; (2) ngalatih siswa pikeun nyarita dumasar kana topik-topik tuluy dimekarkeun sacara spontan nalika midang di hareupeun jalma réa; jeung (3) bisa ngaronjatkeun motivasi siswa nalika tés prakték.

Upama dipatalikeun jeung bangbaluh nu karandapan ku peserta didik dina pangajaran nyarita nu geus ditétélakeun mimiti, tangtu waé kasawang yén ieu média téh bisa dijadikeun tarékah pikeun ngungkulan faktor-faktor nu jadi bangbaluh boh siswa boh guru. Lian ti kitu ieu média ogé dipiharep bakal jadi hal nu matak ngirut siswa sangkan boga karep nu hade dina diajar basa Sunda hususna dina pangajaran panumbu catur.

Pikeun ngawewegan cukang lantaran nalungtik média *Cue Card* dina pangajaran panumbu catur, ieu di di handap aya sababaraha panalungtikan nu geus dilaksanakeun saméméhna. Ieu di di handap mangrupa sababaraha panalungtikan ngeunaan éféktivitas média *Cue Card* anu dilarapkeun dina rupa-rupa pangajaran. Panalungtikan nu dimaksud di antarana nyaéta panalungtikan (Caballero & Connel, 2010) anu judulna *Evaluation of The Effects of Social Cue Cards for Preschool Age Children with Autism Spectrum MALL (Mobile Assisted Language Learning) pada*

Rita Mariam, 2023

MÉDIA CUE CARD DINA PANGAJARAN PANUMBU CATUR (Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository@upi.edu | perpustakaan@upi.edu

Pengajaran Pronunciation. Ieu panalungtikan nétélakeun yén sanggeus ngagunakeun média *Cue Card* kabiasaan komunikasi sosial peserta didik *autism spectrum disorder* ngaronjat sacara signifikan. Ieu panalungtikan ogé nétélakeun yén média *cue card* téh bisa jadi *intervensi* nu mangpaat pikeun peserta didik di lingkungan pangajaran sacara umum. Ku kituna bisa disebutkeun yén larapna média *cue card* teu wungkul bisa dirasa mangpaatna ku siswa biasa tapi ogé bisa dimangpaatkeun ku siswa anu boga kabutuhan husus kayaning siswa *autism* dina ieu panalungtikan. Ieu hal jadi kaonjoyan anu matak ngirut pisan, nginget yén sakola jaman kiwari mah kudu bisa ngawujudkeun pendidikan inklusif nu méré kasempetan diajar salega-legana pikeun siswa nu boga kabutuhan husus.

Salian ti éta, aya ogé panalungtikan dina taun 2019 nu dilasanakeun ku Nuriana Irfan kalawan judul *Penerapan Permainan Cue Card dalam Meningkatkan Berbicara Bahasa Arab (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Boarding School Prambanan Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019)*. Dina ieu panalungtikan disebutkeun yén *Cue Card* téh éféktif pikeun ngaronjatkeun kaparigelan nyarita dina basa Arab. Ku kituna bisa disebutkeun yén média *Cue Card* bakal gede kamungkinan éféktif lamun dilarapkeun dina pangajaran nyarita basa Sunda nu salasihijina nyaéta pangajaran panumbu catur anu bakal ditalungtik dina ieu panalungtikan.

Saluyu jeung panalungtikan anu geus dipedar di luhur, panalungtikan nu dilaksanakeun ku (Nurteteng, 2022) kalawan judul *Cue Card Media inn Reducing The Student's Speaking Anxiety* oge némbongkeun hasil nu positif. Ieu panalungtikan ngabuktikeun, salian ti média *Cue Card* téh éféktif dilarapkeun dina rupa-rupa pangajaran, ieu média téh bisa ngungkulan *speaking anxiety* atawa rasa geumpeur nalika nyarita. Ku kituna ieu média téh dirasa saluyu pisan pikeun ngungkulan bangbaluh anu dialaman ku siswa. Bangbaluh anu dialaman ku siswa di antarana rasa geumpeur nalika nyarita dihareup jalma réa nu antukna loba diksi nu merenah, tatakrama basa ogé kurang merenah jeung samalah mah jadi kurang saluyu antara caritaan siswa jeung kagiatan anu baris dipingpinna.

Tangtu waé ieu panalungtikan téh masih patali jeung panalungtikan-panalungtikan saméméhna nu geus dipedar di luhur. Tapi sanajan kitu, ieu panalungtikan miboga bébédaan tina panalungtikan-panalungtikan di luhur boh tina

Rita Mariam, 2023

MÉDIA CUE CARD DINA PANGAJARAN PANUMBU CATUR (Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository@upi.edu | perpustakaan@upi.edu

tindakan nu dipaké boh tina aspék kaparigelan nyarita nu ditalungtik. Misalna waé lamun dibandingkeun jeung panalungtikan Nuriana Irfan nu sarua nalungtik ngeunaan média *Cue Card* nu dilarapkeun dina pangajaran nyarita sacara umum ngagunakeun basa Arab. Sedengkeun dina ieu panalungtikan mah nalungtik larapna media pangajaran *Cue Card* dina kaparigelan nyarita nu leuwih diheureutkeun deui jadi kaparigelan nyarita dina pangajaran panumbu catur kalawan maké basa Sunda.

Patali jeung panalungtikan-panalungtikan di luhur nu némbongkeun hasil nu positif nyaéta ngaronjatna kamampuh nyarita siswa sacara signifikan. Sedengkeun dina panalungtikan (Miqawati, 2017) nétélakeun yén média kartu ngahasilkeun parobahan nu positif téh teu leupas tina peran téknik jeung modél nu dilarapkeun. Cindekna mah ieu panalungtikan ngébréhkeun yén éféktivitas média kartu bakal leuwih optimal nalika dipasangkeun jeung téknik atawa modél nu cocog.

Hal-hal nu geus dijéntrékeun di luhur jadi cukang lantaran atawa kasang tukang pikeun nalungtik “Média *Cue Card* dina Pangajaran Pangajaran Panumbu Catur (Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023).”

1.2 Rumusan Masalah

Dumasar pedaran kasang tukang di luhur, kapanggih sababaraha masalah anu kaidéntifikasi, nyaéta:

- a. kurangna kamampuh nyarita siswa dina pangajaran panumbu catur. Katitén dina diksi anu kurang merenah, tatakrama basa nu kurang merenah, jeung kasaluyuan kontéks anu masih kénéh kurang; jeung
- b. média *Cue Card* can kungsi dilarapkeun dina pangajaran panumbu catur basa Sunda.

Tina idéntifikasi masalah nu ébréh di luhur, panalungtik méré watesan sangkan puguh analisisna ku ngarumuskeun masalah panalungtikan maké kalimah pananya ieu di di handap.

- a. Kumaha kamampuh nyarita siswa dina pangajaran panumbu catur saméméh ngagunakeun média *Cue Card* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023?

- b. Kumaha kamampuh nyarita siswa dina pangajaran panumbu catur sanggeus ngagunakeun média Cue Card di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023?
- c. Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nyarita siswa dina pangajaran panumbu catur saméméh jeung sanggeus dilarapkeun média Cue Card di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum nu hayang dihontal dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskripsikeun, nganalisis, jeung nguji kumaha larapna média *Cue Card* kana kamampuh nyarita panumbu catur di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023.

1.3.2 Tujuan Husus

Dumasar kana masalah anu dirumuskeun di luhur, sacara husus ieu panalungtikan boga tujuan pikeun ngadéskripsikeun:

- a. kamampuh nyarita siswa dina pangajaran panumbu catur saméméh ngagunakeun média *Cue Card* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023;
- b. kamampuh nyarita siswa dina pangajaran panumbu catur sanggeus ngagunakeun média *Cue Card* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023;
- c. béda anu signifikan antara kamampuh nyarita dina pangajaran panumbu catur saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Cue Card* di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023; jeung

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Téoritis

Hasil tina ieu panalungtikan sacara téoritis dipiharep aya mangpaatna pikeun pangaweruh ngeunaan média dina widang pangajaran basa Sunda, hususna média *Cue Card* dina pangajaran panumbu catur. Lian ti kitu, ieu panalungtikan dipiharep jadi cukang lantaran ngaronjatna pamahaman kana karakteristik siswa tug nepi ka laksana stratégi nu optimal pikeun ngahontal udagan atawa tujuan pangajaran.

Rita Mariam, 2023

MÉDIA CUE CARD DINA PANGAJARAN PANUMBU CATUR (Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository@upi.edu | perpustakaan@upi.edu

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis, hasil tina ieu panalungtikan dipiharep aya mangpaatna pikeun guru, pikeun siswa, jeung pikeun nu maca.

a. Mangpaat pikeun Siswa

Dina ieu panalungtikan dipiharep méré mangpaat pikeun siswa sangkan kairut diajar nyarita dina basa Sunda hususna dina pangajaran panumbu catur kalawan parigel ngagunakeun aspék kabasaan nu merenah.

b. Mangpaat pikeun Guru

Ieu panalungtikan dipiharep méré pangjembar pangaweruh jeung pangalaman tambahan ngeunaan média pangajaran pikeun bekel dina ngaronjatkeun profésionalitas dina raraga ngalaksanakeun program diajar-ngajar nu hadé.

c. Mangpaat pikeun nu Maca

Panalungtik miharep ieu panalungtikan bisa ngeuyeuban pangaweruh sarta pamahaman nu maca ngeunaan média *Cue Card* anu dilarapkeun dina pangajaran panumbu catur.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu skripsi diwengku ku lima bab. Bab I mangrupa bubuka nu medar ngeunaan kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

Dina bab II nu mangrupa ulikan téori bakal dipedar ngeunaan ulikan Pustaka, panalungtikan saméméhna, jeung raraga mikir. Dina ieu bab ngawengku ngeunaan média pangajaran, *Cue Card*, téori nyarita, téori panumbu catur, jeung hal-hal nu aya patalina jeung pangajaran panumbu catur.

Bab III mangrupa bab anu medar ngeunaan métode panalungtikan. Ieu bab ngawengku sumber data, desain panalungtikan métode panalungtikan, wangenan operasional, instrumen panalungtikan, teknik pengumpulan data, jeung analisis data.

Bab IV medar ngeunaan hasil panalungtikan jeung pembahasan hasil panalungtikan. Ieu bab ngawengku kamampuh nyarita panumbu catur siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Cue Card* jeung kumaha éféktivitasna ieu média.

Rita Mariam, 2023

MÉDIA CUE CARD DINA PANGAJARAN PANUMBU CATUR (Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rancaékék Taun Ajar 2022/2023)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository@upi.edu | perpustakaan@upi.edu

Pamungkas bab V mangrupa bab anu medar ngeunaan kacindekkan jeung saran. Dina ieu bab, panalungtik nyindekkeun panalungtikan nu geus dilaksanakeun jeung méré saran pikeun panalungtik satuluyna.